

Micro NEWS
LA CONSOLE NINTENDO 16 BITS
LES PREMIERS JEUX AMSTRAD GX 4000
3615 GAGNEZ UNE CHAINE HI-FI COMPACT
12 PAGES DE TOP SECRET
LA RENTREE DES COMPILS
M 2843 - 40 - 25,00 F
OCTOBRE 1990 / N°40
BELGIQUE : 183FB - SUISSE : 7,80FS - CANADA : $6,50
P.A. GRATUITES
ARGUS MICRO

MULTICARTOUCHE POUR MSX !

Voici donc le Multicartouche MSX - impatiemment attendu depuis la présentation de la version Thomson dans le n°7 de Micro News.

Imaginez qu'en tournant un bouton, vous arriviez à changer de cartouche..., ce serait formidable - et c'est possible avec le **Multicartouche**. Ce beau rêve se réalisera au bout de quelques heures et ne vous coûtera pas plus cher qu'un magnétocassette.

Fonctionnement

Les cartouches sont reliées en parallèle à l'ordinateur par le port habituel. Seules les entrées de sélection (Slot Select) ne sont pas communes, mais reliées à un commutateur rotatif qui envoie le signal de validation à la cartouche que vous désirez. Cela en fonction de la position du contacteur, bien entendu. Pour ceux qui préfèrent les petits schémas aux longues explications, se référer à la figure n°1.

Ce beau système a hélas un point faible : le nombre de cartouches. Car plus il y en a, plus le bus s'appauvrit et plus le courant d'alimentation augmente, jusqu'au moment où la machine plante. C'est pour éviter ce genre de problème que nous nous sommes limités à six cartouches, ce qui est déjà raisonnable.

Réalisation du connecteur

La liaison avec l'ordinateur s'effectue grâce au circuit imprimé, que vous pouvez voir figure n°2. Les pistes doivent exactement coïncider avec le connecteur de l'ordinateur et cela en double-face. Afin d'obtenir une meilleure précision, nous vous conseillons de le réaliser par photogravure.

Si vous voulez bien faire les choses, il faut que vous respectiez absolument les cotes de découpage soulignées, les autres pouvant être

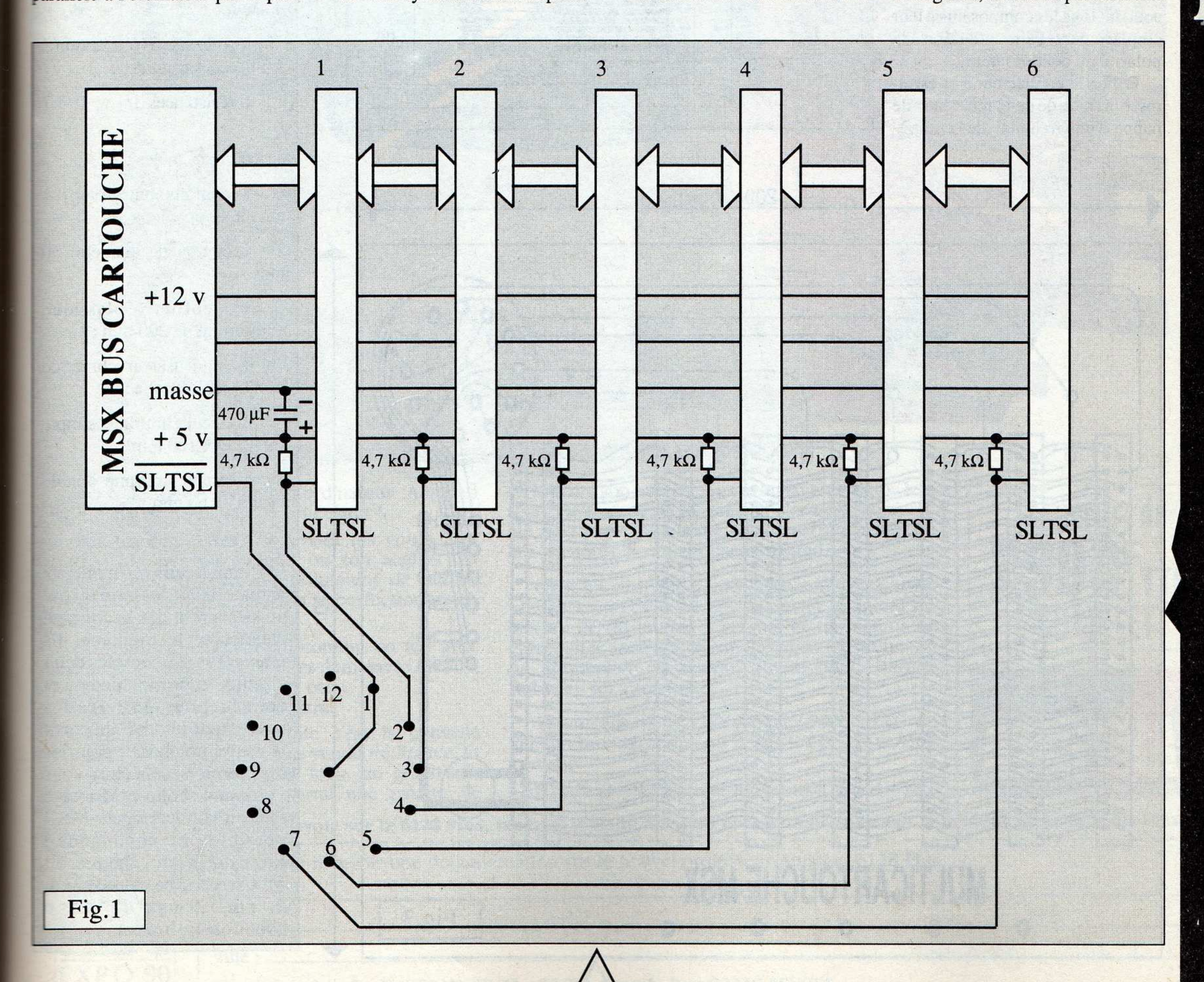


Fig.1

légèrement modifiées.

Le circuit est asymétrique pour que l'on ne puisse pas se tromper de sens. Mais rassurez-vous, si cette erreur survenait, votre ordinateur ne risque pas d'en mourir - en revanche certaines cartouches peuvent être endommagées : évitez donc de le faire trop souvent et surtout trop longtemps.

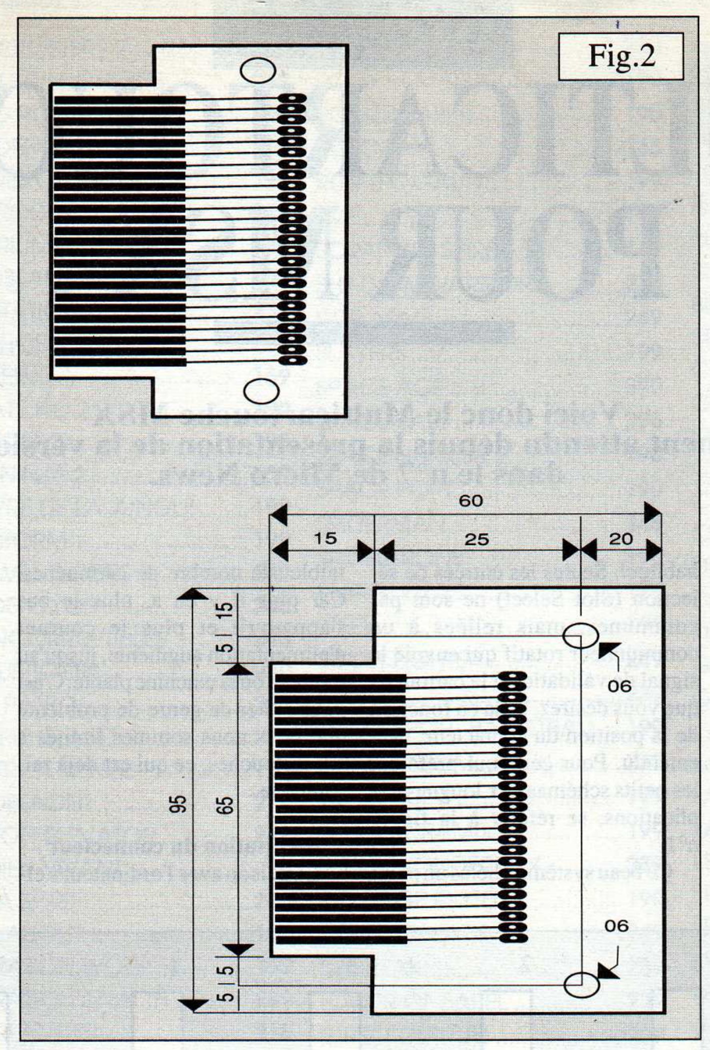
Les deux gros trous sont prévus pour laisser passer un collier en plastique autoserrant. Cela pour les fils ne se cassent pas après de trop nombreuses manipulations.

Réalisation de la carte-mère

La réalisation du connecteur ne constituait qu'un avant-goût : vous allez maintenant vous attaquer à la carte-mère, que vous aviez sûrement déjà remarquée sur la figure n°3 à cause de sa taille. Les cartouches étant reliées par de nombreux petits fils, nous vous conseillons une fois de plus la photogravure, bien que cela se révèle moins nécessaire que pour le connecteur.

Le plus gros morceau arrivant à accomplissement, il ne reste plus qu'à le garnir en implantant et en soudant tous les composants à leur emplacement. Faites attention à la polarité du condensateur...

Reliez le connecteur à la carte-mère, à l'aide de deux morceaux de nappe d'une trentaine de centimètres - dont vous aurez préalablement dénudé et étamé les 25 brins de chaque côté. Mettez ensuite le collier en plastique autoserrant en place et coupez l'excédent.



200

120

MULTICARTOUCHE MSX

Fig.3

Mise en route

Avant de connecter le *Multicartouche* à votre ordinateur, vérifiez qu'il n'y ait aucun court-circuit entre deux pistes et qu'il existe bien continuité des pistes du connecteur à la dernière cartouche.

Réglez le commutateur en positionnant sur sept la bague qui se trouve sous l'écrou. Puis enfin une dernière touche, en fixant un bouton sur l'axe du contacteur.

Au vu de la la simplicité du montage et même si cela ne marche pas du premier coup, vous ne devriez cependant pas avoir de trop gros problèmes pour la mise au point.

C. Couasnard et M. Seifi

NOMENCLATURE

- 60 cm de nappe à 25 conducteurs ;
- 6 connecteurs à insertion 2 x 5 broches à souder ;
- 6 résistances 1/4 w de 4,7 Ko ;
- 6 picots mâles ;
- 1 commutateur rotatif 1 circuit 12 positions ;
- 1 bouton de diamètre 30 mm ;
- 1 collier plastique autoserrant de 200 mm ;
- 1 condensateur chimique de 470 µF/16 volts ;
- 1 circuit imprimé simple face 200 x 120 mm ;
- 1 circuit imprimé double face 95 x 60 mm ;

Quant à ceux qui n'ont pas le matériel nécessaire ou qui ne se senrent pas le courage d'exécuter le montage, ils peuvent se procurer les deux circuits imprimés percés et étamés pour **150 francs seulement** (+ 15 F de port). Il y aura un cadeau pour les dix premiers, dépêchez-vous - ça vaut le coup ! (Montage total du Multicartouche MSX possible sur commande.) Envoyez votre chèque à : **M. Christophe Couasnard, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-la-Forêt.**

gnez les flammes avec un coup d'épée et délivrez Zelda. La première partie de l'aventure est terminée.

DEUXIEME PARTIE

Le monde extérieur

- Où vous perdez 20 rubis : G4, G9, G11 (buisson) ; A2, A4, A8, B5, B15, H14 (bombe) ; H3 (flûte).
- Où vous trouverez des informations : H1, H6 ; B11 (cascade) ; B13 (Armos).
- Les casinos : B16 ; B1, B7, H7 (bombe), G1 (flûte).
- Les lacs où se trouvent des fées : A12, E4, D10.
- Les marchands : bouclier 130, bombes 20, flèche 80 ; C6, E5, E11, G16.
- Les marchands : bouclier 160, clef 100, bougie 60 ; F15, G7 H5 ; B6 (bombe).
- Les marchands : bouclier 90, appât 100, bougie 60 ; A13, A15, A14 ; E7 (buisson) ; B3, C7 (bombe).
- Les marchands : clef 80, bague bleue 250, appât 60 ; A16.
- Le bracelet de force : C5 (Armos).
- Les passages secrets : C4, B14, E10, H10 (bracelet).
- La lettre : B2 (bracelet).
- Les fioles A5, G5 ; E12 H9 (buisson) ; A3, A14, B9 D4 (bombe) ; C10 (flûte).
- Où vous trouverez 30 rubis : C3 ; C9, E9 (buisson) ; D14 (Armos) ; F9 (flûte).
- Où vous trouverez 100 rubis : F4 (buisson).
- Les épées : H8, épée en bois ; A11, épée blanche ; C2, épée magique (bracelet).
- Coffret de cœur ou une fiole 2 doses : C16 (utiliser le radeau en partant de D16) ; F16 (échelle) ; C1 (tombe) ; A7, D11 (flûte).
- Level 1 : D8.
- Level 2 : D5.
- Level 3 : D13.
- Level 4 : B12.
- Level 5 : E6.
- Level 6 : D1.
- Level 7 : G13.
- Level 8 : B10.
- Level 9 : A1

(A suivre)

MSX

VAMPIRE KILLER

(envoyé par Joël Rivoira)

TRUCS

TABLEAU 1

Stage 1
La clef est cachée à droite du mur, sous la première panthère. pour tuer la deuxième, il faut avancer, attendre qu'elle descende, reculer, s'abaisser et frapper.

Enfin sauter sur l'avancée pour atteindre la sortie.

Stage 2
Frappez le mur de gauche près de l'eau, prenez la hache et dirigez-vous vers l'écran de droite. Ensuite sautez sur la plaque du milieu, abaissez-vous et frappez : la clef apparaîtra.

N'oubliez pas l'antidote vendu par la sorcière qui se trouve à gauche de la sortie.

Stage 3
La clef se trouve à gauche dans le mur, avancez !

Ennemi : tournez-vous vers la gauche, encaissez les projectiles, puis retournez-vous et frappez une fois qu'il a attaqué.

TABLEAU 2

Stage 1
Dirigez-vous vers la gauche, montez et ouvrez le premier coffre - où se trouve une hache. Le second renferme un sablier. Toujours vers la gauche, laissez-vous tomber dans le vide et frappez le mur de gauche qui renferme la clef.

Stage 2
Suivez le déroulement des écrans : la clef se trouve dissimulée dans le mur de droite.

Stage 3
La clef est située dans le premier écran en bas à droite. Brisez les pierres du sol pour la trouver.

Ennemi : allez à gauche et frappez.

TABLEAU 3

Stage 1
Foncez vers la gauche à toute vitesse, de manière à éviter les os du squelette. Puis montez, allez à droite et frappez le bas du mur pour trouver la clef.

Stage 2
Direction la droite, achetez le bouclier (80 cœurs) puis montez, allez toujours vers la droite et laissez-vous tomber sur la clef. Les épées se trouvent en bas à droite, dans le mur.

Stage 3
A droite jusqu'aux remparts du château, puis tapez sur le dernier chandelier après avoir ouvert le mur. Montez et descendez ensuite vers la droite.

Ennemi : placez-vous à droite, accroupissez-vous et frappez.

TABLEAU 4

Stage 1
A gauche, prenez la clef, revenez à droite et frappez le chandelier avant de sauter sur la plate-forme. Poursuivez à droite, baissez-vous pour éviter les stalactites et continuez encore à droite jusqu'à la clef. Enfin revenez à gauche et montez.

Stage 2
A droite, et au deuxième écran, sautez sur la première pierre puis frappez les plus hautes (où se trouve la clef). Continuez vers la droite.

Stage 3
Fouillez de fond en comble afin de trouver la croix bleue. La clef est située juste au-dessus de la porte de sortie.

Ennemi : placez-vous à gauche, accroupissez-vous et frappez.

TABLEAU 5

Stage 1
Suivez le chemin normal puis allez à gauche, sautez et frappez le mur : la sortie se trouve vers le bas.

Stage 2
Franchissez en montant deux écrans, allez à gauche : la clef est dissimulée dans le bloc de pierre suspendu.

Stage 3
Montez et allez à droite ; répétez l'action et montez toujours jusqu'à ce que vous arriviez aux tableaux de famille. Allez à gauche, laissez-vous tomber dans le trou puis sautez dans le vide sur la gauche - répétez encore l'action, mais vers l'autre mur pour reprendre le sablier.

Ennemi : Utilisez le sablier lorsqu'il est à portée et frappez les chandeliers de gauche.

TABLEAU 6

Stage 1
Allez toujours vers la gauche.

Stage 2
Franchissez deux écrans en montant, à gauche. Laissez-vous tomber dans le vide et brisez les deux pierres de droite. Revenez à la case départ, montez à gauche et laissez-vous tomber encore une fois ; cassez le mur pour vous emparer de la clef, revenez à gauche, brisez la pierre sous le squelette et montez de deux écrans. Allez à gauche, sautez sur les écrans puis sur la plate-forme en bas à gauche et montez encore.

Stage 3
Toujours à gauche, récoltez 50 cœurs pour la sorcière qui vend les épées, montez le plus possible et sautez dans le vide à gauche pour la clef.

Ennemi : placez-vous sur la première pierre afin de frapper le cœur du vampire. Changez de pierre après chaque téléportation de votre ennemi. Quand vous l'avez tué, sautez de pierre en pierre jusqu'en haut de l'écran et frappez le diadème avec les épées.

